



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi menuntut suatu pekerjaan manusia yang masih manual dan kurang efisien dapat dilakukan dengan teknologi. Sebaiknya harus ditingkatkan lagi ke sistem yang modern. Sistem komputerisasi tersebut dapat membantu mempercepat menyelesaikan pekerjaan. Sistem manual masih sering digunakan dalam sebuah pekerjaan. Jika diamati sistem yang belum menggunakan komputerisasi masih sangat kurang efektif dalam proses kerjanya.

Tuan Kentang merupakan daerah pengrajin kain tenun dan jumputan khas Palembang yang berlokasi di Jl. Aiptu A Wahab No.53 Kelurahan Tuan Kentang Seberang Ulu 1 Palembang, Sumatera Selatan. Dengan jumlah pengrajin lebih dari seratus, Tuan Kentang menjadi daerah yang sangat memiliki potensi untuk dijadikan destinasi wisata Palembang. Untuk mewujudkan itu Pemerintah Palembang melalui dinas perindustrian dan Bank Indonesia membangun gedung yang akan digunakan sebagai pusat aktifitas pengrajin tenun dan jumputan yang ada di Tuan Kentang. Untuk memudahkan meningkatkan kualitas produk, menjual hasil produk dan mensejahterakan pengrajin tenun dan jumputan maka dibentuklah Kelompok Usaha Bersama (KUB) Griya Kain Tuan Kentang yang difasilitasi Bank Indonesia. Tercatat pada tanggal 25 Januari 2017 (KUB) Griya Kain Tuan Kentang berdiri dengan membina 25 anggota. Kelompok Usaha Bersama (KUB) Griya Kain Tuan Kentang memfasilitasi anggota untuk menjualkan produk di galeri dengan kualitas produk terbaik.

KUB (Kelompok Usaha Bersama) memiliki galeri yang menjual produk anggota. Produk yang dijual diantaranya jumputan motif penuh (titik tujuh, gelimbang, tabur, kotak mantik dan lain-lain). dan jumputan polos tengah terbuat dari bahan katun primisima, katun rayon, sutra, semi sutra, atbm dobi. Selain jumputan ada tenun songket dan tajung, songket berbagai motif diantaranya lepus, cantik manis, bunga cino, rakam, limar antik, sadum. Tenun tajung sendiri



memiliki banyak variasi produk diantaranya sarung tajung, bahan tajung, blongket, blongket tabur emas, dan kombinasi tajung dan tenun.

Sistem penjualan yang digunakan Griya Kain Tuan Kentang saat ini masih menggunakan media jejaring sosial *facebook* dan *instagram* karena belum memiliki *e-commerce* sehingga penjualan masih sedikit. Dalam pencatatan data transaksi penjualan Griya Kain Tuan Kentang masih secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan. Dengan menggunakan fasilitas *facebook* dan *instagram* sebagai sarana penjualan maka lingkup penjualan dan promosi pun masih kecil karena hanya orang-orang yang tergabung dengan akun *facebook* dan *instagram* Griya Kain Tuan Kentang saja.

Solusi yang diajukan untuk mengatasi permasalahan di Griya Kain Tuan Kentang adalah membangun sebuah sistem aplikasi berbasis *web* yaitu *E-commerce*. *E-commerce* merupakan suatu kontak transaksi perdagangan antara penjual dan pembeli dengan menggunakan media internet. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *E-commerce* adalah untuk meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang biayanya lebih murah dan juga sekaligus biaya-biaya operasional seperti kertas, pencetakan katalog.

Dengan menggunakan sistem aplikasi berbasis *web E-commerce* sebagai media penjualan maka pelanggan Griya Kain Tuan Kentang dapat dengan mudah mengetahui secara *detail* spesifikasi produk yang di jual meliputi gambar, nama, stok, motif, harga dan jumlah pesanan yang akan di pesan dengan cara pelanggan *browsing* internet dan melakukan pencarian terhadap Griya Kain Tuan Kentang maka pelanggan akan mendapatkan informasi yang meliputi kategori produk, pendaftaran pelanggan, login, pemesanan, daftar pemesanan, status pesanan, konfirmasi pembayaran, dan bukti pembayaran. Program yang digunakan untuk membuat *website E-commerce* Griya Kain Tuan Kentang yaitu dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Mysql* sebagai *webserver*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis bermaksud ingin membangun sebuah aplikasi yang akan dijadikan sebuah laporan akhir yaitu sebuah aplikasi *web e-commerce* yang bertujuan untuk mempermudah pengguna



dalam transaksi kapan dan dimana saja. Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul “**APLIKASI E-COMMERCE GRIYA KAIN TUAN KENTANG BERBASIS WEB**”.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang mendasari pembuatan Laporan Akhir ini adalah

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu dalam menyampaikan informasi Griya Kain Tuan Kentang.
2. Bagaimana mempublikasikan informasi produk-produk terbaru pada Griya Kain Tuan Kentang.
3. Bagaimana menampilkan informasi produk yang lengkap kepada konsumen.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diberikan batasan masalah dalam pembuatan sistem ini, yaitu:

1. Penyajian informasi penjualan griya kain tuan kentang meliputi informasi jenis produk, pendaftaran pelanggan, pemesanan, penjualan, konfirmasi pembayaran dan cek produk.
2. Program yang digunakan untuk membuat *website* adalah *PHP* dan menggunakan *Mysql* sebagai database.

1.4. Tujuan & Manfaat

1.4.1. Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan dari penulisan laporan akhir ini adalah membangun *website e-commerce* penjualan produk di Griya Kain Tuan Kentang adalah

1. Memberikan kemudahan kepada konsumen dalam mendapatkan informasi maupun dalam membeli produk yang dijual oleh Griya Kain Tuan Kentang.
2. Sebagai syarat dalam menyelesaikan pendidikan Diploma III Manajemen Informatika di Politeknik Negeri Sriwijaya.



-
3. Memberikan kemudahan dalam pengolahan data transaksi serta pembuatan laporan.

1.4.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan Laporan Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu Griya Kian Tuan Kentang dalam mempromosikan dan menjual produk kepada konsumen.
2. Bagi Penulis, sebagai sarana untuk menambah wawasan berfikir dan mengembangkan kreatifitas dalam menerapkan ilmu pengetahuan komputer yang telah di peroleh selama menempuh studi.
3. Bagi mahasiswa, yaitu dapat di jadikan sebagai referensi dalam proses penulisan laporan selanjutnya.

1.5. Metode Penelitian

Dalam penulisan Laporan Akhir ini, menggunakan beberapa metodologi yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan perancangan sistem yang baru sebagai berikut:

1.5.1. Lokasi Pengumpulan Data

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Galeri Griya Kain Tuan Kentang yang beralamat di Jalan Aiptu A.Wahab N0.53 Kelurahan Tuan Kentang Seberang Ulu1 Palembang, pada pertengahan bulan April sampai dengan bulan Juli 2017.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan akhir ini yaitu dalam rangka mendukung tercapainya pengumpulan data dengan melakukan kegiatan sebagai berikut.

1. Data Primer

Data Primer yaitu data utama yang memerlukan interaksi langsung. Adapun cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data primer yaitu:

- a. Pengamatan (Observasi)



Yaitu dengan mengamati proses yang ada, meliputi pengamatan dengan meneliti dokumen-dokumen produk yang ada untuk membuat aplikasi di Griya Kain Tuan Kentang.

b. Wawancara

Yaitu pada tahap ini, penulis mewawancarai pimpinan Griya Kain Tuan Kentang bertujuan untuk mengetahui sistem yang dibutuhkan dari segi arsitektur aplikasi, teknologi yang digunakan serta pemanfaatannya apakah akan bermanfaat pada Griya Kain Tuan Kentang.

2. Data Skunder

Data Skunder yaitu data yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang ada. Data sekunder ini juga dikumpulkan dari sumber lainnya seperti perpustakaan, lapangan, dan dari sumber dokumen lainnya. cara yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Metode penelitian Kepustakaan

Studi Pustaka merupakan pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul laporan akhir melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari manfaat referensi dari internet.

b. Metode Dokumentasi

Yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber, kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan sejarah, tujuan dan struktur organisasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar mendapatkan gambaran yang jelas terhadap penyusunan Laporan Akhir ini, maka laporan ini dibagi menjadi 5 (lima) bab. Secara garis besar sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis mengemukakan garis besar mengenai Laporan Akhir ini secara singkat dan jelas mengenai latar belakang, identifikasi



masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan & manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menguraikan teori umum, teori khusus dan teori program. Teori umum berkaitan dengan judul dan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi yang akan dibangun. Teori khusus menjelaskan mengenai pengertian yang bersangkutan dengan Pemrograman Berorientasi Objek, Data flow Diagram (DFD), Diagram Konteks, Diagram 0 (*level zero*), *Block Chart*, *Flow Chart*, *ERD (Entity Relationship Diagram)*, *Relationship Diagram* (Diagram Sekema). Sedangkan teori program berkaitan dengan program yang digunakan seperti Bahasa Pemrograman Berbasis *WebPHP* dan database *MySQL* yang dijadikan sebagai acuan pembahasan.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini menguraikan gambaran secara singkat Gerakan Usaha Bersama (GUB) Griya Kain Tuan Kentang seperti Sejarah, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, serta prosedur sistem yang sedang berjalan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis membahas uraian mengenai rancangan dan pembuatan aplikasi *e-commerce* yang meliputi penentuan alat dan bahan yang digunakan dalam penulisan, pendefinisian masalah, studi kelayakan, perancangan aplikasi program, hasil dari proses perancangan aplikasi program dan pengoperasian program tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini penulis Laporan Akhir membuat kesimpulan dari apa yang telah di paparkan dan di bahas dalam bab-bab sebelumnya yang nantinya akan berguna untuk pengembangan selanjutnya.